Orcs Orcs Orcs

Ein Spiel von Frank Thyben für 2-4 Spieler

Spielmaterial – Grundspiel

- 1 Spielplan

- 1 Turm

Bestehend aus zwei Teilen, die zu Beginn des Spiels zusammengesetzt werden.

- 72 Kreaturenmarker

x16 *x16* *x12* *x12* *x8* *x8* *Rückseite*

- 72 Kreaturen

x16 *x16* *x12* *x12* *x8* *x8*

- 76 Standfüße

32x grün *24x gelb* *16x rot* *4x schwarz*

- 4 Zauberer

je 1 in jeder Spielerfarbe

- 4 Trophäen-tableaus

Rückseite: Modul „Bonusaktionen“

Vorderseite: Grundspiel

- 34 Holzmarker

je 7 in rot, grün, blau & gelb *6 in weiß*

- 32 Startzauber

8 je Spieler – am farbigen Zauberfeld-Rahmen erkennbar

Rückseite

- 40 Zauberkarten

20 Unterstützungs-zauber *20 Angriffs-zauber* *Rückseite*

- 8 Auftragskarten

Für das Modul „Geheimaufträge“

Rückseite

- 15 Schicksalskarten

Rückseite

- 14 Giftkarten

Rückseite

- 1 Zählleiste

- 4 Spielzug Übersichten

- 1 Spielregel + Beiblatt

Spieleinführung und Spielziel

Herzlich Willkommen zum jährlichen Ork-Turnier, einem Wettstreit zwischen den begabtesten Zauberern des Landes. Schlüpft als Spieler in die Rolle eines mächtigen Zauberers und verteidigt den Turm gegen die anstürmenden Ork-Horden!
Verteidigen? Ach was rede ich da, ihr seid viel zu gut, als dass euch die Orks auch nur ein Haar krümmen könnten. Ihr nehmt teil, um ein für alle Mal die Frage zu klären, wer denn nun der Beste von euch ist. Es wird derjenige zum Sieger ernannt, der durch den geschickten Einsatz seiner Zaubersprüche und ein wenig Heimtücke die meisten Orks zu Fall bringt!

Spielaufbau – Grundspiel – (Beispielaufbau für 4 Spieler)

Allgemeines Material

1. **Der Spielplan** wird in die Mitte des Tisches gelegt. Er gliedert sich in 6 Wege mit jeweils 3 Abschnitten und 1 Turmfeld.

2. **Der Turm** wird zusammengesetzt und in die Mitte des Spielplans gestellt. Dabei muss der Turm so ausgerichtet werden, dass die Zahlen auf dem Turm mit denen auf dem Spielplan übereinstimmen.

3. **Die Giftkarten:** Sie werden offen als Stapel auf dem Giftkartenfeld platziert.

4. **Die Schicksalskarten:** Die 15 Karten werden gemischt und verdeckt auf das Schicksalskarten-Nachziehfeld gelegt.

5. **Die Zauberkarten:** Sie werden zunächst nach den zwei Symbolen am unteren rechten Kartenrand sortiert und dann getrennt gemischt. Der jeweils entstandene Nachziehstapel wird neben dem Spielplan platziert. Anschließend werden von jedem Stapel 3 Karten aufgedeckt. Sie bilden die Zauberauslage.

6. Der Kreaturenzähler: Je ein weißer Holzmarker wird auf das erste Feld unter jedem Kreaturenportrait gestellt.

7. Die Kreaturen: Die 6 Kreaturen werden sortiert und neben dem Spielplan bereitgehalten.

Sie gliedern sich in 3 Kategorien:
Schwach, **stark** und **sehr stark**.

Vor der ersten Partie werden die Kreaturen entsprechend ihrer Kategorie auf die Standfüße gesteckt.

8. Die Kreaturenmarker:
Je nach Spieleranzahl werden folgende Kreaturenmarker aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt:

Spieleranzahl	*2*	*3*	*4*
Kreaturenmarker mit Zahl	*3 & 4*	*4*	*keine*

Danach werden die Kreaturenmarker verdeckt gemischt und wie folgt in zwei gleichhohe Stapel am Ende jedes Weges platziert:

Spieleranzahl	*2*	*3*	*4*
Kreaturenmarker pro Weg	*8*	*10*	*12*

Jeweils 2 Kreaturenmarker pro Weg werden aufgedeckt und die gezeigten Kreaturen auf den äußeren Abschnitt des entsprechenden Weges gestellt. Die aufgedeckten Kreaturenmarker gehen aus dem Spiel.

Spielermaterial

Jeder Spieler nimmt sich einen Zauberer, die farblich passenden Holzmarker, den passenden Satz Startzauberkarten, ein Trophäentableau sowie eine Spielzug Übersicht.

Die Startzauberkarten:

Startzauberkarten-Rot, erkennbar an dem farblich passenden Rahmen.

Sie werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben dem Trophäentableau bereitgelegt. Anschließend zieht jeder Spieler 4 Zauber auf seine Hand.

Die Zauberer:

Sie werden wie folgt auf dem Turm platziert:

Zauberer:	*blau*	*grün*	*rot*	*gelb*
Feld:	*1*	*2*	*3*	*5*

Vor der ersten Partie werden die Zauberer auf die schwarzen Standfüße gesteckt.

Das Trophäentableau (Vorderseite): Je ein Holzmarker wird auf das unterste Feld der Totenkopfleisten gesetzt.

Portrait:
Zeigt die Kreatur.

Lebenspunkte der Kreatur:
Soviel Schaden muss ein Zauberer verursachen, um die Kreatur zu besiegen.

Totenkopfleiste:
Wird eine Kreatur dieses Typs besiegt, wandert der Holzmarker jeweils ein Feld nach oben.

Kreaturenkategorie:
Zeigt zu welcher Kategorie die Kreatur gehört.

Sonderfähigkeit:
Zeigt die Sonderfähigkeit, die ein Zauberer erlernt hat, wenn der Holzmarker auf der Totenkopfleiste ganz nach oben gekommen ist. Die Sonderfähigkeiten werden auf dem Beiblatt genau erläutert.

Der jüngste Spieler wird Startspieler.

Übriggebliebenes Material wird für diese Partie nicht benötigt und geht zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Orcs Orcs Orcs wird in mehreren Runden gespielt.

Zu Beginn jeder Runde wird eine Schicksalskarte aufgedeckt.

Danach führt der Startspieler seinen Zug aus, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Der Zug eines Spielers besteht aus 3 Phasen:

- **1. Kreaturenmarker aufdecken**
- **2. Aktionen ausführen**
- **3. Karten nachziehen**

War jeder Spieler am Zug, beginnt eine neue Runde.

Eine Spielrunde im Detail

Schicksalskarte aufdecken

Die oberste Schicksalskarte wird aufgedeckt und auf das Schicksalskarten-Feld gelegt.

Die Karte bestimmt, welche Kreaturenkategorie sich um einen Abschnitt auf den Turm zubewegt und ob für diese Runde Sonderregeln gelten.

Oberer Bereich (Kreaturenkategorie):

Je nach gezeigter Kreaturenkategorie bewegen sich alle zu dieser Kategorie gehörenden Kreaturen einen Abschnitt weiter auf den Turm zu. Werden mehrere Kategorien gezeigt, bewegen sich alle entsprechenden Kreaturen.

Beispiel: Der Schicksalskarte entsprechend bewegen sich alle starken (gelb) und sehr starken (rot) Kreaturen einen Abschnitt auf den Turm zu.

Erreichen dabei Kreaturen den Turm, so werden diese vom Spielfeld genommen und der Kreaturenzähler neu eingestellt. Für jede Kreatur, die den Turm erreicht, wird der Zähler der entsprechenden Kreatur um 1 reduziert. Steht der Marker bereits auf dem untersten Feld, so bleibt er dort stehen.

Steht auf dem Weg, auf dem eine Kreatur den Turm erreicht, der Zauberer eines Spielers, so muss dieser eine bereits von ihm besiegte Kreatur des gleichen Typs zurück in die Schachtel legen. Hat er noch keine Kreatur dieses Typs besiegt, passiert ihm nichts.

Anmerkung: Wie Kreaturen besiegt werden können, wird bei Angriffszauber genau erklärt.

Beispiel: Der Goblin erreicht den Turm. Zunächst wird der entsprechende Holzmarker auf dem Kreaturenzähler ein Feld nach unten verschoben. Dann muss der rote Spieler einen bereits besiegten Goblin abgeben, da er sich auf demselben Weg befindet.

Unterer Bereich (Sonderregel):

Die abgebildete Sonderregel gilt für alle Spieler in dieser Runde. Ist keine Sonderregel abgebildet, so gibt es in dieser Runde keine.
Alle Sonderregeln werden auf dem Beiblatt genau erläutert.

Beispiel: In dieser Runde haben alle Kreaturen einen Lebenspunkt mehr.

Der Spielzug eines Spielers

1. Kreaturenmarker aufdecken

Der Spieler muss die folgenden zwei Schritte nacheinander ausführen:

1) Auf jedem Weg, auf dem sich keine Kreatur mehr befindet, deckt der Spieler einen Kreaturenmarker auf – sofern noch Marker dort liegen – und stellt die entsprechenden Kreaturen auf den äußeren Abschnitt des jeweiligen Weges. Die aufgedeckten Marker gehen aus dem Spiel. Steht auf jedem Weg noch mindestens eine Kreatur, so entfällt dieser Schritt.

2) Der Spieler wählt einen Weg, mit Ausnahme des Weges, auf dem sein Zauberer steht und deckt dort einen Kreaturenmarker auf. Anschließend stellt er die entsprechende Kreatur auf den äußeren Abschnitt des Weges. Der Marker geht aus dem Spiel.

Anmerkung: Es können nur Wege gewählt werden, auf denen noch Marker vorhanden sind.

Beispiel: Auf zwei Wegen befinden sich keine Kreaturen mehr. Der Spieler dreht jeweils einen Kreaturenmarker um und stellt die entsprechenden Kreaturen auf den äußeren Abschnitt.

Beispiel: Der grüne Spieler wählt den Weg mit der Nummer 5 und dreht dort einen Kreaturenmarker um. Weg 4 darf er nicht wählen, da sein Zauberer auf diesem Weg steht.

2. Aktionen ausführen

Ein Spieler hat 2 Aktionen in seinem Zug zur Verfügung. Jede einzelne Aktion kann er auf eine von drei Arten nutzen:

a) Teleportieren oder **b) Zaubern** oder **c) Passen**

a) Teleportieren:

Der Spieler setzt seinen Zauberer auf ein freies Feld auf dem Turm.

Beispiel: Der rote Spieler kann seinen Zauberer nur auf die Felder 1 und 4 stellen, da die anderen Felder durch Zauberer blockiert sind.

b) Zaubern:

Die Karten des Spielers sind allesamt mächtige Zauber, die ihm mit ihren unterschiedlichen Effekten helfen, die anstürmenden Kreaturen zu besiegen. Sie gliedern sich in 3 verschiedene Kategorien:

Angriffszauber, die sich je nach Karte gegen einzelne oder ganze Gruppen von Kreaturen richten und an ihnen Schaden verursachen.

Wissenszauber, mit deren Hilfe sich neue und mächtigere Zauber erlernen lassen.

Unterstützungszauber, die die Spielsituation zum eigenen Vorteil verändern können.

Die 4 Zaubermächte:

- ***Erde***
- ***Blitz***
- ***Wasser***
- ***Feuer***

Zauberfeld: Zeigt alle unterschiedlichen Effekte des Zaubers und die jeweils benötigte Zaubermacht.

Um einen Zauber zu wirken, wählt der Spieler als erstes eine Handkarte aus und legt sie vor sich ab.

Dadurch erhält er eine Zaubermacht in der Art, die dem Symbol oben auf der Karte entspricht.

In jeder Zeile des Zauberfeldes steht links die benötigte Zaubermacht und rechts der Effekt, der mit dieser erzielt werden kann.

Beispiel: Der Spieler spielt den Cold Snap Zauber und erhält somit 1 Wassermacht. Diese erlaubt ihm, den ersten Effekt des Zaubers zu wirken, da dieser 1 Wassermacht benötigt. Er kann nun an einer Kreatur 1 Schaden verursachen.

Ein Spieler kann seine Zaubermacht steigern, indem er weitere Handkarten zur Verstärkung ausspielt und für jede gespielte Karte seine Zaubermacht entsprechend erhöht.

Wichtig: *Die zur Verstärkung ausgespielten Karten steigern nur die Zaubermacht, es können keine Effekte im Zauberfeld dieser Karten genutzt werden.*

Kann oder möchte ein Spieler keine weiteren Karten zur Verstärkung mehr spielen, führt er den Effekt des Zaubers aus, für den er nun die benötigte Zaubermacht zur Verfügung hat.

Wichtig: *Es kann immer nur ein Effekt eines Zaubers gewirkt werden!*

Zum Abschluss der Aktion werden der gewirkte Zauber und alle Karten, die zur Verstärkung gespielt worden sind, auf den eigenen Ablagestapel gelegt.

Alle Zauber werden im Abschnitt **„Die Zauber im Einzelnen“** genau erläutert.

Hat ein Spieler noch eine Aktion übrig, kann er sich wieder entscheiden, zu teleportieren, erneut zu zaubern oder zu passen.

Beispiel: Der rote Spieler spielt den Zap Zauber und steigert seine Zaubermacht mit einer weiteren Handkarte um 1 Blitzmacht. Er hat nun 2x Blitzmacht zur Verfügung. Damit kann er den zweiten Effekt des Zap Zaubers nutzen und verursacht 2 Schaden an dem Ork.

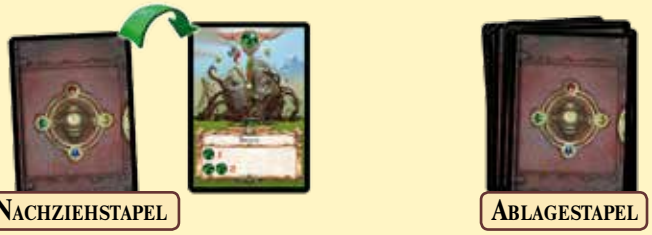
c) Passen: ✕

Sobald der Spieler passt, führt er keine weitere Aktion mehr aus und es geht weiter bei **3. Karten nachziehen.**

3. Karten nachziehen

Hat ein Spieler seine Aktionen ausgeführt oder gepasst, legt er alle übrigen Handkarten auf den Ablagestapel.

Anschließend zieht er nacheinander 4 neue Karten vom Nachziehstapel. Muss der Spieler noch Karten ziehen, aber der Nachziehstapel ist aufgebraucht, wird zunächst der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Der Spieler zieht dann die Karten vom neuen Nachziehstapel.



Beispiel: Der Spieler hat seine Aktionen ausgeführt und legt alle noch übrigen Handkarten auf den Ablagestapel. Anschließend zieht er 4 neue Karten vom Nachziehstapel.

Die Zauber im Einzelnen

Angriffszauber

Ein Spieler kann Angriffszauber nur auf Kreaturen wirken, die auf demselben Weg wie sein Zauberer stehen. Auf diesem Weg kann der Spieler jede Kreatur wählen, unabhängig davon, auf welchem Abschnitt sie steht.

Die Menge an Schaden, die ein Zauber bei einer Kreatur verursacht, steht als rote Zahl im Zauberfeld neben den Zaubermachtsymbolen.

Erreicht oder überschreitet die Menge an Schaden die Lebenspunkte der Kreatur (die Zahl im Herz neben der entsprechenden Kreatur auf dem Trophäentableau), ist sie besiegt. Der Spieler nimmt sie vom Spielplan und stellt sie neben sein Trophäentableau.

Beispiel: Der grüne Spieler wirkt seinen verstärkten Cold Snap Zauber auf den Goblin und verursacht 2 Schaden. Der Goblin ist besiegt und er stellt ihn neben sein Trophäentableau.

Zusätzlich setzt er den entsprechenden Holzmarker auf seinem Trophäentableau ein Feld auf der Totenkopfleiste weiter nach oben. Erreicht der Marker das oberste Feld der Totenkopfleiste, so erhält der Spieler eine Sonderfähigkeit. Diese steht dem Spieler ab sofort, bis zum Ende des Spiels zur Verfügung.
Die einzelnen Sonderfähigkeiten werden auf dem Beiblatt genau erklärt.

Beispiel: Der Spieler setzt seinen Holzmarker auf das oberste Feld der Totenkopfleiste und erhält die Sonderfähigkeit eine Karte mehr am Ende seines Zuges zu ziehen.

Eine Kreatur behält den zugefügten Schaden bis zum Ende des Zuges. Somit ist es möglich, einer Kreatur auch über mehrere Aktionen Schaden zuzufügen und sie so zu besiegen.

Ist eine Kreatur am Ende eines Zuges nicht besiegt, hat sie wieder die vollen Lebenspunkte.

1. Aktion: *2. Aktion:*

Beispiel: Der grüne Spieler spielt zunächst einen Zap und fügt dem Goblin einen Schaden zu. Als zweite Aktion spielt er einen Cold Snap und fügt einen weiteren Schaden zu. Der Goblin ist somit besiegt.

Smash, Cold Snap, Zap und Fire Spark:

Diese Zauber verursachen bis zu 3 Schaden an einer Kreatur auf dem Weg, auf dem der Zauberer steht.

Fireball:

Der Fireball verursacht bis zu 5 Schaden an einer Kreatur auf dem Weg, auf dem der Zauberer steht.

Anmerkung: *Der Fireball sowie die 3 folgenden Zauber auf dieser Seite können nur gewirkt werden, wenn mindestens ein entsprechender Zauber als Verstärkung gespielt wird.*

Beispiel: Der grüne Spieler verstärkt seinen Fireball und verursacht somit 5 Schaden am Lava Golem. Da er nur 4 Lebenspunkte hat, ist er besiegt.

Lightning Bolt:

Der Lightning Bolt verursacht bis zu 4 Schaden an einer Kreatur. Als Ziel kann jede Kreatur auf dem Spielplan gewählt werden, unabhängig davon, auf welchem Weg sie steht.

Beispiel: Der grüne Spieler wirkt einen verstärkten Lightning Bolt und besiegt somit den Goblin Schamanen auf dem Nachbarweg.

Earthquake:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, verursacht er 2 Schaden an allen Kreaturen auf einem beliebigen Abschnitt des Weges, auf dem sein Zauberer steht.

Beispiel: Der grüne Spieler wirkt den Earthquake und verursacht 2 Schaden an allen Kreaturen auf dem mittleren Abschnitt. Die zwei Goblins sind somit besiegt.

Beim zweiten Effekt verursacht der Spieler zusätzlich auf dem links oder rechts benachbarten Weg im gleichen Abschnitt 2 Schaden. Dabei kann er den benachbarten Weg frei wählen.

Beispiel: Der grüne Spieler wirkt den Earthquake und besiegt somit auf einen Schlag 3 Goblins und einen Ork.

Ice Storm:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, verursacht er 2 Schaden an allen Kreaturen auf einem beliebigen Abschnitt des Weges, auf dem sein Zauberer steht.

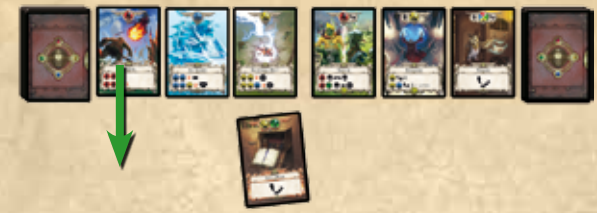
Beim zweiten Effekt verursacht er zusätzlich 2 Schaden an allen Kreaturen einen Abschnitt hinter dem gewählten Abschnitt.

Beispiel: Der blaue Spieler wirkt als erste Aktion einen verstärkten Ice Storm und verursacht 2 Schaden an allen Kreaturen auf dem inneren und mittleren Abschnitt. Somit sind die 2 Goblins besiegt. Als zweite Aktion wirkt er einen Smash und besiegt somit auch noch den Goblin Schamanen.

Wissenszauber

Wählt der Spieler einen dieser Zauber, um den Effekt zu nutzen, muss er nur diese Karte spielen und darf sich eine neue Karte aus der Zauberauslage wählen. Hat er sich für eine Karte entschieden, legt er diese auf seinen Ablagestapel. Der leere Platz in der Zauberauslage wird mit einer neuen Karte vom entsprechenden Nachziehstapel aufgefüllt, sofern noch welche vorhanden sind.

Anmerkung: Neue Zauber kommen erst in späteren Zügen zum Einsatz.



Beispiel: Der Spieler wirkt das Spell Book und entscheidet sich für den Fireball Zauber. Er legt das Spell Book und den Fireball auf seinen Ablagestapel. Dann füllt er den leeren Platz in der Zauberauslage entsprechend auf.

Wird ein Spell Book zur Verstärkung gespielt, muss sich der Spieler für eine der beiden Zaubermacht Arten des Zaubers entscheiden und steigert dann seine Zaubermacht entsprechend.

Wird ein Wisdom zur Verstärkung gespielt, darf sich der Spieler eine beliebige Zaubermacht Art aussuchen, in der er die Zaubermacht steigern möchte.

Beispiel:
Der Spieler entscheidet sich für Erde und steigert seine Zaubermacht entsprechend.

Beispiel:
Der Spieler kann sich für eine beliebige Zaubermacht entscheiden.

Unterstützungszauber

Switch:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, kann er zwei Kreaturen miteinander tauschen, unabhängig davon wo sie auf dem Spielplan stehen.

Beim zweiten Effekt darf er eine beliebige Kreatur auf einen beliebigen Abschnitt des Weges, auf dem sein Zauberer steht, stellen.

Beispiel: Der rote Spieler nimmt den Lava Golem vom Nachbarweg und setzt ihn auf den inneren Abschnitt des Weges, auf dem sein Zauberer steht.

Replenish:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, darf er zwei Karten von seinem Nachziehstapel auf die Hand nehmen.

Beim zweiten Effekt darf er zwei Karten ziehen und erhält zusätzlich eine weitere Aktion für diesen Zug.

Beispiel: Der Spieler wirkt Replenish und zieht zwei Karten von seinem Nachziehstapel auf die Hand.

Magic Bonds:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, kann er eine beliebige Kreatur auf dem Spielplan einen Abschnitt auf den Turm zubewegen.

Beim zweiten Effekt setzt er eine beliebige Kreatur zwei Abschnitte nach vorne.

Erreicht dabei die Kreatur den Turm, wird wie bei **„Schicksalskarte aufdecken“** verfahren.

Beispiel: Der Spieler wirkt Magic Bonds und setzt den Goblin Schamanen ein Abschnitt weiter, sodass er dabei den Turm erreicht. Er wird vom Spielplan genommen und der entsprechende Holzmarker wird auf dem Kreaturenzähler 1 Feld nach unten versetzt.

Voodoo:

Wirkt der Spieler den ersten Effekt, kann er einen beliebigen Spieler bestimmen, der eine Handkarte auf seinen Ablagestapel legen muss.
Beim zweiten Effekt muss jeder Mitspieler eine Handkarte auf seinen Ablagestapel legen. Zusätzlich erhält der Spieler am Zug eine weitere Aktion für diesen Zug.

Wichtig: *Wenn ein Spieler nur noch 3 Karten auf der Hand hält, muss er keine weitere Karte ablegen.*

Beispiel: Der rote Spieler wirkt den verstärkten Voodoo Zauber und alle Mitspieler müssen eine Handkarte ablegen.

Verstärkungseffekte

Es gibt zwei Verstärkungseffekte: **Teleportation** und **Karte ziehen**. Diese können von einem Spieler nur dann genutzt werden, wenn die entsprechenden Karten als Verstärkung gespielt werden.

Sobald der Spieler eine dieser Karten als Verstärkung spielt, darf er den Effekt sofort benutzen. Er kann sich aber auch entscheiden, ihn nicht zu nutzen.

Anmerkung: *Verstärkungseffekte müssen immer **vor** dem Wirken des Zaubers genutzt werden.*

Beispiel:
A) Wirkt der Spieler Replenish, um zwei Karten zu ziehen, darf er den Verstärkungseffekt nicht nutzen.
B) Der Spieler spielt Replenish als Verstärkung und kann somit den Effekt nutzen, seinen Zauberer auf ein freies Turmfeld zu stellen.

Teleportation:

Der Spieler setzt seinen Zauberer auf ein freies Turmfeld.

Wichtig: *Dadurch ändert sich der Weg, auf dem der Zauberer steht und damit auch die möglichen Kreaturen, auf die er seinen Zauber wirken kann.*

Beispiel: Der rote Spieler nutzt den Teleportations Verstärkungseffekt und setzt seinen Zauberer auf Turmfeld 3. Anschließend besiegt er den Goblin mit seinem Zap Zauber.

Karte ziehen:

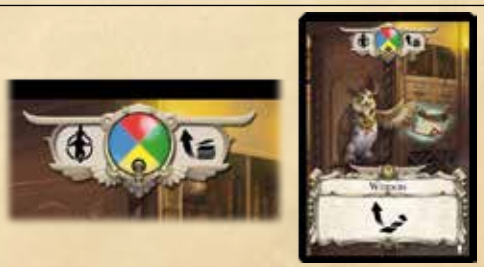
Der Spieler zieht eine Karte von seinem Nachziehstapel auf die Hand.

Beispiel: Der grüne Spieler nutzt den Verstärkungseffekt und zieht eine Karte vom Nachziehstapel, welche er sofort als Verstärkung spielt und erhöht somit den Schaden seines Fireball von 3 auf 5.

Teleportieren und/oder Karte ziehen (Wisdom):

Der Spieler darf sich teleportieren und/oder eine Karte ziehen.

Tipp: Das Spielen eines Zaubers zur Verstärkung kann sich auch nur für den Verstärkungseffekt lohnen, selbst wenn die gewonnene Zaubermacht ungenutzt bleibt.



Spielende und Wertung

Das Spiel endet in der Runde, in der auf mindestens 4 Wegen keine Kreaturenmarker mehr liegen. Die Runde wird noch zu Ende gespielt.

Anschließend folgt die Wertung. Zum einfachen Nachhalten der Punkte wird empfohlen, die Zählleiste zu benutzen.

Jeder Spieler erhält Punkte für:

Besiegte Kreaturen

Die Gesamtanzahl jedes besiegten Kreaturentyps, multipliziert mit dem jeweils entsprechenden Wert auf dem Kreaturenzähler.

5 x 1 = 5 Pkt. | *2 x 2 = 4 Pkt.* | *1 x 4 = 4 Pkt.* | *3 x 5 = 15 Pkt.* | *1 x 5 = 5 Pkt.* | *2 x 7 = 14 Pkt.*

Beispiel: Der Spieler erhält 47 Punkte für seine besiegten Kreaturen.

Unterstützungszauber

2 Punkte für jeden Unterstützungszauber, den der Spieler unter seinen Karten besitzt.

Der Spieler erhält 8 Punkte für die Unterstützungskarten in seinem Deck.

Giftkarten

Vom Ergebnis zieht jeder Spieler nun noch 2 Punkte für jede Giftkarte, die unter seinen Karten ist, ab.

Anmerkung: Was es mit den Giftkarten auf sich hat, wird auf dem Beiblatt unter Sonderfähigkeiten genau erklärt.

Der Spieler muss noch 4 Punkte von seinem Ergebnis abziehen. Insgesamt hat der Spieler 51 Punkte erreicht.

Wer nun die meisten Punkte hat, wird zum Sieger erklärt.

Herrscht Gleichstand, so gibt es mehrere Gewinner.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

Orcs Orcs Orcs

Beiblatt

Die Sonderfähigkeiten

Extra Zauber ziehen:

Bei **3. Karten nachziehen** zieht der Spieler nun eine Karte mehr auf die Hand. Also 5 anstatt 4 Karten.

Keine Regeländerungen:

Die Sonderregeln auf den Schicksalskarten gelten für diesen Spieler nicht.

Handkarte abwerfen:

Der Spieler darf einmal pro Zug als Aktion, eine seiner noch nicht gespielten Handkarten komplett aus dem Spiel entfernen. Die Karte geht zurück in die Schachtel.

Hinweis: *Mit dieser Sonderfähigkeit lassen sich erhaltene Giftkarten wieder aussortieren.*

Extra Aktion:

Der Spieler hat in seinem Zug nun 1 Aktion mehr zur Verfügung. Also 3 anstatt 2 Aktionen.

Keine Kreaturenabgabe:

Erreicht eine Kreatur den Turm auf dem Weg, auf dem der Zauberer des Spielers steht, muss er dennoch keine seiner bereits besiegten Kreaturen abgeben.

Gift:

Der Spieler darf einmal pro Zug, als Aktion einem Mitspieler eine Giftkarte vom Spielplan geben.Dieser muss die Karte auf seinen Ablagestapel legen. Liegen keine Giftkarten mehr auf dem Spielplan, kann diese Sonderfähigkeit nicht mehr benutzt werden.

Giftkarten haben für Spieler keinerlei Nutzen. Sie haben keinen Effekt und können nicht als Verstärkung gespielt werden.

Die Sonderregeln der Schicksalskarten

Ein Lebenspunkt mehr:

Jede Kreatur hat einen Lebenspunkt mehr.

Keine Zauber lernen:

Spieler dürfen keine Karten aus der Zauberauslage nehmen.

Keine Teleportation:

Kein Zauberer kann sein Turmfeld wechseln.

Keine Sonderfähigkeiten:

Es gelten keine Sonderfähigkeiten.

3 Karten nachziehen:

Bei **3. Karten nachziehen** darf jeder Spieler nur 3 Karten nachziehen.

Wenn ein Spieler die Sonderfähigkeit: **„Extra Zauber ziehen“** erhalten hat, darf er 4 Karten nachziehen.

Zauberauslage wechseln:

Alle Zauber aus der Zauberauslage werden auf den entsprechenden Nachziehstapel gelegt. Anschließend werden beide Nachziehstapel gemischt und eine neue Zauberauslage gebildet.

Für unerschrockene Zauberer, die das Grundspiel gemeistert haben, bieten die beiden Erweiterungsmodule „Geheimaufträge“ und „Bonusaktionen“ neue Herausforderungen und noch mehr Abwechslung im Kampf gegen die Grünhäute.

Modul: Geheimaufträge

Änderungen im Spielaufbau

Die 8 Geheimaufträge werden verdeckt gemischt und an jeden Spieler 2 Karten ausgeteilt. Jeder Spieler muss sich für einen Geheimauftrag entscheiden und legt diesen verdeckt neben sein Trophäentableau.
Die jeweils nicht gewählten sowie die übriggebliebenen Aufträge gehen ungesehen zurück in die Schachtel.

Änderungen bei Spielende und Wertung

Zu Spielende erhält jeder Spieler zusätzliche Punkte, je nachdem wie erfolgreich er seinen Geheimauftrag abgeschlossen hat:

Schwache Kreaturen:

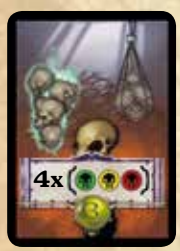
2 Punkte für je 2 besiegte schwache Kreaturen.

Starke Kreaturen:

3 Punkte für je 2 besiegte starke Kreaturen.

Sehr starke Kreaturen:

2 Punkte für jede besiegte sehr starke Kreatur.



Viele Kreaturen:

3 Punkte für je 4 besiegte Kreaturen, unabhängig von ihrer Kategorie.

Sets:

3 Punkte für jedes Set aus einer besiegten schwachen, starken und sehr starken Kreatur.

Sonderfähigkeiten:

2 Punkte für jede erhaltene Sonderfähigkeit.

Maximum:

3 Punkte für jeden Kreaturentyp, in dem der Spieler die meisten besiegt hat. Bei Gleichstand gibt es ebenfalls die 3 Punkte.

Zauber:

3 Punkte für je 2 genommene Zauberkarten aus der Zauberauslage.

Modul: Bonusaktionen

Änderungen im Spielaufbau

Alle Spieler drehen das Trophäentableau auf die Rückseite. Unter den Herzen der Kreaturen werden nun die Bonusaktionen gezeigt.

Änderungen im Spielablauf

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine starke (gelbe) oder sehr starke (rote) Kreatur besiegt, erhält er die entsprechende Bonusaktion und kann diese sofort einsetzen, oder aber darauf verzichten. Besiegt er mehrere Kreaturen in einer Aktion, so kann er die Bonusaktionen in beliebiger Reihenfolge einsetzen.

Karte ziehen:

Der Spieler zieht eine Karte von seinem Nachziehstapel.

1 Aktion:

Der Spieler hat eine weitere Aktion in diesem Zug zur Verfügung.

Handkarten ablegen:

Alle Mitspieler müssen eine ihrer Handkarten auswählen und auf ihren Ablagestapel legen.

Wenn ein Spieler nur noch 3 Karten auf der Hand hält, muss er keine weitere Karte ablegen.

Zaubermacht:

Der Spieler erhält eine Zaubermacht seiner Wahl für seine nächste Aktion in diesem Zug. Verwendet er die Zaubermacht nicht, so verfällt sie.

QUEEN GAMES

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

Orcs Orcs Orcs
Reinforcements
– Expansion 1 –

Modul: Neue Schicksalskarten

Spielmaterial

• **19 Schicksalskarten**

Änderungen im Spielaufbau

Die 19 Schicksalskarten werden gemischt und verdeckt auf das Schicksalskarten-Nachziehfeld gelegt. Die 15 Schicksalskarten aus dem Basisspiel werden nicht benötigt und werden zurück in die Spieleschachtel gelegt.

Änderungen im Spielablauf

Ein Spieler kann Angriffszauber nur noch auf Kreaturen wirken, die in vorderster Reihe auf dem Weg stehen, auf dem sein Zauberer steht.

Die vorderste Reihe ist auf jedem Weg jeweils der erste Abschnitt, ausgehend vom Turm, auf dem sich Kreaturen befinden.

Beispiel: Der grüne Spieler kann nur den Ork Reiter angreifen, da er in vorderster Reihe steht. Sobald er ihn besiegt hat, kann er den Goblin und den Lava Golem angreifen, die im äußeren Abschnitt stehen.

Anmerkung: Der „Lightning Bolt" kann auf jedem beliebigen Weg gewirkt werden, aber dort nur auf Kreaturen in der vordersten Reihe. Als Ziel für den „Ice Storm" und „Earthquake" kann jeweils nur die vorderste Reihe gewählt werden.

Beispiel: Der grüne Spieler wirkt seinen Lightning Bolt auf Weg 5. Er kann dort nur den Ork angreifen, da dieser als einziger in vorderster Reihe steht.

Beispiel: Der grüne Spieler wirkt seinen verstärkten Earthquake auf die vorderste Reihe und kann so 3 Goblins und einen Ork sofort besiegen.

Schicksalskarte aufdecken

Die oberste Schicksalskarte wird aufgedeckt und auf das Schicksalskarten-Feld gelegt.

Der obere Bereich der Schicksalskarte gibt an, auf welchen Wegen und auf welchen Abschnitten sich die Kreaturen bewegen. Der untere Bereich zeigt Regeländerungen, die für diese Runde gelten.

Oberer Bereich:

Die in Rot hervorgehobenen Zahlen geben die Wege an, auf denen eine Kreaturenbewegung stattfindet.

Auf diesen Wegen bewegen sich alle Kreaturen, die auf den rot hervorgehobenen Abschnitten stehen. Sie bewegen sich einen Abschnitt auf den Turm zu. Sind mehrere Abschnitte hervorgehoben, bewegen sich die Kreaturen nacheinander, angefangen beim inneren Abschnitt und dann weiter nach außen.

Beispiel: Hier bewegen sich alle Kreaturen einen Abschnitt auf den Turm zu, die auf dem mittleren Abschnitt auf den Wegen 3 und 4 stehen.

Erreichen dabei Kreaturen den Turm, so werden diese vom Spielfeld genommen und der Kreaturenzähler neu eingestellt. Für jede Kreatur, die den Turm erreicht, wird der Zähler der entsprechenden Kreatur um 1 reduziert. Steht der Marker bereits auf dem untersten Feld, so bleibt er dort stehen. Steht auf dem Weg, auf dem eine Kreatur den Turm erreicht, der Zauberer eines Spielers, so muss dieser eine bereits von ihm besiegte Kreatur des gleichen Typs zurück in die Schachtel legen. Hat er noch keine Kreatur dieses Typs besiegt, passiert ihm nichts.

Unterer Bereich:

Die abgebildete Sonderregel gilt für alle Spieler in dieser Runde. Ist keine Sonderregel abgebildet, so gibt es in dieser Runde keine.

Die Regeländerungen sind auf dem Beiblatt des Basisspiels erläutert.

Modul: Gelände

Spielmaterial

• **9 Geländeplättchen** – 3x Ranken, 3x Steinfeld und 3x Straße

Änderungen im Spielaufbau

Die 9 Geländeplättchen werden verdeckt gemischt und je Weg ein Plättchen auf den jeweils passenden Abschnitt offen ausgelegt. Die 3 verbliebenen Plättchen werden nicht benötigt und gehen zurück in die Spieleschachtel.

Anmerkung: Beim Spielaufbau können auch weniger, oder alle Geländeplättchen ausgelegt werden, je nachdem worauf sich die Spieler einigen.

Änderungen im Spielablauf

Stehen Kreaturen auf einem Geländeplättchen, gelten je nach Art unterschiedliche Regeländerungen:

Ranken

Alle Kreaturen, die auf einem Ranken-Geländeplättchen stehen, haben einen Lebenspunkt weniger und sind somit einfacher zu besiegen. Sobald sie das Rankenplättchen verlassen, haben sie wieder ihre ursprüngliche Lebenspunkteanzahl.

Beispiel: Solange der Ork Reiter auf den Ranken steht, hat er nur 2 anstatt 3 Lebenspunkte.

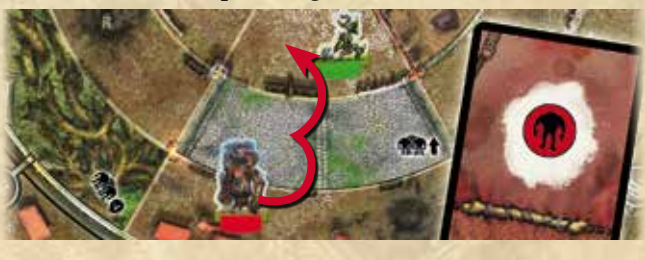
Steinfeld

Alle Kreaturen, die auf einem Steinfeld-Geländeplättchen stehen, haben einen Lebenspunkt mehr und sind somit schwieriger zu besiegen. Sobald sie das Steinfeldplättchen verlassen, haben sie wieder ihre ursprüngliche Lebenspunkteanzahl.

Beispiel: Solange der Goblin auf dem Steinfeld steht hat er 3 anstatt 2 Lebenspunkte.

Strasse

Kreaturen bleiben auf einem Straßen-Geländeplättchen nicht stehen, sondern werden sofort einen Abschnitt weiter in Richtung Turm gezogen. Betreten Kreaturen das Staßen-Geländeplättchen für den inneren Abschnitt, so erreichen sie sofort den Turm und werden vom Spielfeld genommen und der Kreaturenzähler neu eingestellt.



Beispiel: Der Lava Golem bewegt sich um zwei Abschnitte nach vorne, da er auf der Straße nicht verweilt, sondern sofort einen Abschnitt weiter gesetzt wird.

Modul: Verstärkung

Spielmaterial

• **36 Kreaturen & 36 Standfüße**

16x Krokoflieger

12x brütende Kröte

8x Bomber

• **36 Kreaturenmarker**

16x grün *12x gelb* *8x rot*

• **12 Krötlingsplättchen**

Rückseiten *Vorderseite*

• **12 Trophäenplättchen**

4x Krokoflieger, 4x brütende Kröte, 4x Bomber

• **3 Kreaturenzählerplättchen**

Änderungen im Spielaufbau

Vor der Partie einigen sich die Spieler darauf, mit welchen der 3 neuen Kreaturen sie spielen möchten. Es kann mit allen gespielt, aber auch jedwede Kombination gewählt werden.

Folgende Änderungen müssen für jede neue Kreatur ausgeführt werden:

1. Die Spieler wählen eine Kreatur der gleichen Kategorie aus dem Basisspiel, gegen die sie die neue Kreatur austauschen möchten.

2. Die Kreaturenmarker der getauschten Kreatur gehen aus dem Spiel und werden durch die neuen Kreaturenmarker ersetzt.

Wird mit der brütenden Kröte gespielt, werden die Krötlingsplättchen mit der Vorderseite gemischt und neben dem Spielplan bereitgelegt.

3. Jeder Spieler erhält ein Trophäenplättchen der neuen Kreatur und legt es auf seinem Trophäentableau auf den Platz der getauschten Kreatur.

Anmerkung: Der Krokoflieger kann immer gewählt werden. Die brütende Kröte und der Bomber sollten nur dann gewählt werden, wenn mit dem Modul: "Bonusaktionen" gespielt wird.

4. Zuletzt wird das Kreaturenzählerplättchen über das Portrait der getauschten Kreatur auf den Kreaturenzähler gelegt.

Änderungen im Spielablauf

Alle neuen Kreaturen übernehmen die Sonderfähigkeiten der ausgetauschten Kreaturen, allerdings unterscheiden sie sich durch ihre Anzahl Lebenspunkte und/oder die Bonusaktionen.

Krokoflieger

Mit seinen 3 Lebenspunkten ist er deutlich schwerer zu besiegen als seine Kollegen aus der schwachen Kreaturenkategorie.

Brütende Kröte

Wird sie besiegt, nimmt der Spieler ein Krötlingsplättchen und legt es auf den Abschnitt, auf dem er gerade die Kröte besiegt hat. Fügt ein Spieler dem Plättchen 1 Schaden zu, nimmt er das Plättchen und legt es mit der Rückseite nach oben neben sein Trophäentableau.

Jedes Krötlingsplättchen gibt dem Spieler eine Sonderfähigkeit, die er einmalig, während eines eigenen Zuges einsetzen kann:

1 Karte ziehen: Eine Karte vom eigenen Nachziehstapel auf die Hand ziehen.

1 Aktion: Der Spieler erhält eine weitere Aktion für seinen Zug.

1 Zaubermacht: Der Spieler erhält eine Zaubermacht seiner Wahl für seine nächste Aktion in diesem Zug. Verwendet er die Zaubermacht nicht, so verfällt sie.

-1 Lebenspunkt: Der Spieler verringert diesen Zug die Lebenspunkte einer beliebigen Kreatur um 1.

Bomber

Wird der Bomber besiegt, erleiden alle Kreaturen auf demselben Abschnitt 1 Schaden.

QUEEN GAMES

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved